

GAME CONTROLS

Game menu controls

Navigate menu screens	analog stick
Move forwards a menu / Confirm menu selections	 button
Move back a menu / Cancel menu selections	 button

Default flying controls

Steer aircraft	analog stick
Throttle up	 button
Throttle down	 button
Repair damage	 button
Reload fuel	 button
Reload bombs/Fire Bombs (Bomber only)	 button
Primary Fire (Machine gun)	 button
Change to bomb view (Bomber only)	SELECT Tasto
Take Off / Pause Game	START Tasto

HOW TO PLAY

At the main menu choose from the following game modes:

NEW GAME

This will allow you to start a game playing the missions in order letting the story unfold

PILOT ROSTER TRAINING

Continue with an existing pilot.

To get to grips with your aircraft, start here. Training will take through how to fly your aircraft step by step.

OPTIONS

Alter the game's options settings here.

NEW GAME

Upon entering New Game you will be asked to enter the pilot's name. Using the left and right directional buttons choose the letter you require. Once this has been found press the  to enter the next letter of the name. Once you have entered all the letters of the name select "END". You will then be taken to the MISSION BRIEFING screen for the first mission.

Missions are played in order. To move onto the next you must successfully clear your current mission. At each mission's MISSION BRIEFING screen, the following options are available. Cycle through these options by pressing the left/right directional buttons:

HANGAR

Choose either the fighter or bomber.

The fighter should be used to complete objectives where you need to engage enemy aircraft and can take more damage from airborne targets.

The bomber is vulnerable to air fire, but good at taking damage from ground units. It's less maneuverable than the fighter but can easily destroy ships and ground installations with bombs.

The HANGAR screen is also used after you have landed during a mission. You can change planes to meet new objectives, repair up to ten units of damage to your plane by pressing the  button, restore up to ten units of fuel by pressing the  button, or reload up to ten bombs by pressing the  button. Once you have restocked supplies/changed planes you can instantly return to the action by pressing the **START** button.

BRIEFING

This shows the general overview of the objectives for your current mission. Objectives that must be destroyed are shown as red targets during gameplay.

Once you have selected your chosen plane and looked at the other information press the **START** button to take off and begin your mission.

PILOT ROSTER

Once you have selected PILOT ROSTER at the Main menu you are taken to the Select Pilot menu screen. Here you can select from any previously saved games by choosing the relevant pilot's name. Next to each pilot's name you can see their current rank, the mission they have progressed to and their flying hours so far. Once you have selected your chosen pilot, press the  button. You can now either choose to load that pilot's save game data by selecting 'Load', or choose to permanently delete their save data by selecting 'Delete'. If you choose to delete a pilot's save data you will be asked if you are sure. Select 'Yes' to continue and permanently delete that pilot's save game data.

TRAINING

In order to help you acclimatise to the life of a pilot you have several training levels to learn. Select 'Training' at the menu to begin your course and earn your wings. Before each training mission you are taken to the MISSION BRIEFING screen. From here you can access the HANGAR / PLANE SELECTION screen and MISSION OBJECTIVES screen just like when you are playing the normal game. Once you have selected the appropriate plane for the job and read your mission objectives you can begin your training mission by pressing the **START** button.

OPTIONS

Once you have selected Options from the Main menu, the following options are available:

AUDIO

Here you can toggle the following options:

SFX VOLUME

Change the volume of the game's sound effects.

MUSIC VOLUME CONTROLS

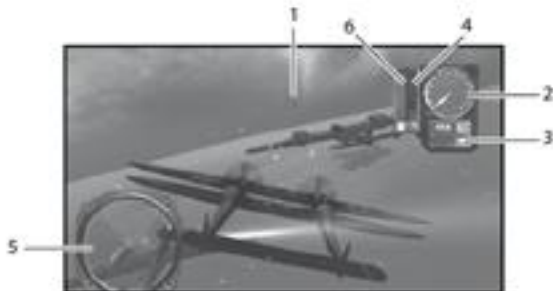
Change the volume of the game's music. Select this to manually toggle the in-game control scheme. You can also change the game's controller usage of the X and Y axes to suit your preferences. Once you are happy with your changes to the controller settings, highlight Apply Changes, then press the  button. Press the  button to return to the previous screen. Or, you can select Restore Defaults to return all of the controls to their original state.

AUTOSAVE

This option allows you to set autosaves ON or OFF.

THE IN-GAME DISPLAY

The following information is visible in the display during missions:



1. Your targeting reticule. Position this over an enemy and it will turn red if you are close enough to hit them. Fire when the reticule is red and the enemy in your sights will take damage. The bar above a targeted enemy shows how much damage they have absorbed so far.
2. Your air speed (the higher the needle the faster you are going).
3. Number of bombs remaining.
4. Your plane's damage level. The more red in the gauge the higher the damage level.
5. Your radar. Dots represent enemy units. Squares represent fixed installations/buildings etc. Green dots are friendly units. The green strip is your air base.
6. Your fuel level. If this gets to the orange area of the gauge (or, worse, the red area) you should land and refuel before you crash!

THE PAUSE MENU

During a mission you may pause the game at any time by pressing the **START** button. You will be taken to the Pause menu, where the following options are available:

RESTART MISSION

- YES** Choose this option to restart the mission.
NO Select this option to return to the mission.

QUIT GAME

- YES** Choose this option to quit the mission and return to the Main menu.
NO Select this option to return to the mission.

If you press **START** again on Pause menu, you will return to the game.

CREDITS

Laughing Jackal LTD:

Development Manager:

Senior Producer:

Producer:

QA Lead:

QA Testers:

Artwork and Packaging:

Head of Development:

Daren Morgan

Alasdair Evans

Simon Davis

Steven Barber

Ross Brierley, Ben Rogers

Stuart Neal, Paul Morgan

Steve Morgan

COMMANDES DE JEU

Commandes du menu jeu

Naviguer dans les écrans de menu	Pad analogique
Menu suivant / Confirmer sélection	ⓧ Touche
Menu précédent / Annuler les sélections	⓪ Touche

Commandes de vol par défaut

Manche à balai Joystick	Pad analogique
Donner les gaz (Maintenir pour atteindre la vitesse de pointe)	R Touche.
Réduire les gaz (Maintenir pour faire du stationnaire)	L Touche
Réparer	Ⓜ Touche
Refaire le plein	Ⓢ Touche
Recharge les bombes/Larguer des bombes (Bombardier uniquement)	Ⓢ Touche
Arme principale (mitrailleuse)	ⓧ Touche
Passer en vue bombe (Bombardier uniquement)	SELECT Touche
Décoller / Mettre en pause	START Touche

COMMENT JOEUR

Choisissez parmi les options suivantes dans le menu principal :

NEW GAME (Nouvelle partie):

Pour jouer les missions dans l'ordre de l'histoire.

PILOT ROSTER (Tableau de service):

Continuer à jouer avec un pilote déjà créé.

TRAINING (Entraînement):

Pour vous familiariser avec votre appareil. L'entraînement vous apprendra pas à pas à faire voler votre appareil.

OPTIONS:

Pour modifier les réglages du jeu. Chacune des options est détaillée ci-dessous.

NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)

Au démarrage d'une nouvelle partie, vous devrez choisir le nom de votre pilote. Utilisez les touches directionnelles droite et gauche pour sélectionner les lettres. Quand une lettre est choisie, appuyez sur la ⓧ Touche pour passer à la suivante. Une fois le nom choisi, sélectionnez "END" (Terminer). Vous passerez à l'écran de BRIEFING de la première mission.

Les missions se font dans l'ordre. Pour pouvoir exécuter la suivante, vous devez d'abord réussir la mission en cours. Sur chaque écran de BRIEFING de mission, vous disposez des options suivantes. Pour passer d'une option à l'autre, utilisez les touches directionnelles droite et gauche :

HANGAR

L'avion de chasse doit être utilisé pour remplir les objectifs où vous devez vous engager dans un combat aérien avec l'ennemi. Il peut subir plus de dégâts des cibles en vol.

Le bombardier est vulnérable aux tirs aériens et supporte bien les dégâts des unités terrestres. Il est moins manœuvrable que le chasseur, mais peut facilement détruire les navires et les installations terrestres avec ses bombes. L'écran de HANGAR sert également lors de vos retours de missions. Vous pouvez y changer d'appareil en fonction de vos objectifs, y réparer jusqu'à 10 unités de dégâts sur vos avions en appuyant sur la touche , refaire le plein de 10 unités de carburant maximum en appuyant sur la touche  ou recharger jusqu'à 10 missiles avec la touche . Une fois la maintenance ou le changement d'appareil terminé, vous pouvez retourner au combat immédiatement en appuyant sur la touche **START**.

BRIEFING

Cet écran vous présente les objectifs de votre mission en cours. En cours de partie, les objectifs devant être détruits s'affichent sous forme de cibles rouges. Les objectifs devant être détruits prioritairement sont entourés d'un cercle en plus du réticule de visée normal. Quand vous aurez choisi votre avion et passé en revue les informations nécessaires, appuyez sur la touche **START** pour décoller et entamer la mission.

PILOT ROSTER (TABLEAU DE SERVICE)

Après avoir sélectionné PILOT ROSTER (Tableau de service) dans le menu principal, l'écran Select Pilot (Sélection de pilote) s'ouvre. Vous pouvez choisir n'importe quel pilote d'une partie sauvegardée en sélectionnant son nom. À côté du nom de chaque pilote est indiqué son rang, la mission à laquelle il est parvenu et son nombre d'heures de vol. Une fois votre pilote choisi, appuyez sur la touche . Vous avez le choix entre charger les données sauvegardées de ce pilote en choisissant 'Load' (Charger), ou supprimer définitivement ses données en sélectionnant 'Delete' (Supprimer). Si vous choisissez de supprimer les données du pilote, un message de confirmation s'affiche. Choisissez 'Yes' (Oui) pour le supprimer définitivement.

TRAINING TRAINING (ENTRAÎNEMENT)

Afin de vous familiariser avec le métier de pilote, vous pouvez apprendre plusieurs niveaux de pilotage. Sélectionnez 'Training' (Entraînement) dans le menu pour commencer vos cours et gagner vos galons. Chaque mission d'entraînement débute par l'écran de BRIEFING. De cet écran, vous pouvez accéder à l'écran HANGAR / SÉLECTION D'AVION et à MISSION OBJECTIVES (Objectifs de mission) exactement comme dans une partie normale. Une fois choisi le bon appareil pour la mission et vos objectifs passés en revue, vous pouvez démarrer votre mission d'entraînement en appuyant sur la touche **START**.

OPTIONS

Chacune de ces options est expliquée en détail ci-dessous:

AUDIO (Son)

Pour modifier les paramètres suivants:

SFX VOLUME (Volume des effets sonores):

Pour régler le volume des effets.

MUSIC VOLUME (Volume de la musique):

Pour régler le volume de la musique.

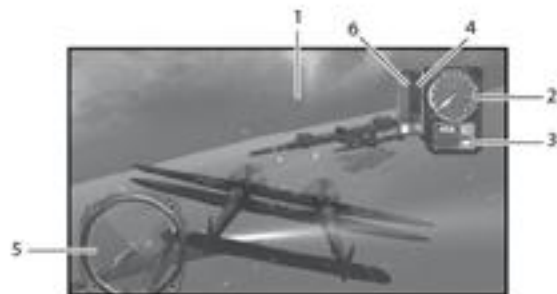
CONTROLS (commandes de jeu)

Pour personnaliser les commandes de jeu. Vous pouvez modifier l'utilisation des axes X et Y de la manette pour l'adapter à vos préférences. Quand vous êtes satisfait des modifications du réglage, sélectionnez Apply Changes (Appliquer les modifications) et appuyez sur la touche . Appuyez sur la touche  pour revenir à l'écran précédent. Vous pouvez également choisir Restore Defaults (Par défaut) pour revenir aux réglages par défaut du jeu.

AUTOSAVE (Auto-sauvegarde)

Ici, vous pouvez activer ou désactiver la fonction d'Auto-sauvegarde.

ÉCRAN DE JEU



1. Votre réticule de cible. Positionnez-le sur un ennemi et il deviendra rouge si vous êtes assez prêt à le toucher. Tirez quand le réticule est rouge et l'ennemi à portée subira des dégâts. La barre au-dessus d'une cible ennemie indique le nombre de dégâts qu'il a déjà subis.
2. Votre vitesse relative (plus l'aiguille est haute, plus vous allez vite).
3. Nombre de bombes restant.
4. Le niveau de dommages de votre appareil. Plus la jauge est rouge, plus il est endommagé.
5. Votre radar. Les points représentent des ennemis. Les carrés représentent les installations fixes ou les bâtiments. Les unités amies sont représentées par des points verts. La bande verte est votre base aérienne. Les points et carrés jaunes représentent les cibles secondaires. Les points et carrés rouges représentent les cibles principales.
6. Votre niveau de carburant. S'il descend dans la zone orange, ou pire la zone rouge de la jauge, vous devez atterrir au plus vite pour refaire le plein avant de vous écraser !

LE MENU PAUSE

En cours de mission, vous pouvez mettre le jeu en pause à tout moment en appuyant sur la touche **START**. Le menu Pause s'ouvre alors et vous propose les options suivantes :

RESTART MISSION (REDÉMARRER MISSION):

Redémarre la mission défilé en cours.

QUIT GAME (QUITTER LA PARTIE):

Choisis cette option pour quitter la mission et retourner au menu principal.

Appuyez sur la touche **START** pour continuer.

CREDITS

Laughing Jackal LTD:

Responsable développement:

Producteur senior:

Producteur:

Responsable qualité:

Tests qualité:

Graphisme et packaging :

Responsable développement:

Daren Morgan

Alasdair Evans

Simon Davis

Steven Barber

Ross Brierley, Ben Rogers

Stuart Neal, Paul Morgan

Steve Morgan

COMANDI DI GIOCO

Comandi nei menu

Navigazione schermate dei menu	Pad analogico
Menu successivo/Conferma selezioni menu	 Tasto
Menu precedente/Annulla selezioni menu	 Tasto

Default flying controls

Virata	Pad analogico
Accelera (tieni premuto per la massima velocità)	 Tasto.
Rallenta (tieni premuto per planare)	 Tasto
Ripara danno	 Tasto
Rifornisci carburante	 Tasto
Ricarica bombe/Lancia bombe (solo bombardiere)	 Tasto
Fuoco principale (mitragliatrice)	 Tasto
Passa a visuale bomba (solo bombardiere)	SELECT Tasto
Decollo/Pausa	START Tasto

COME SI GIOCA

Nel menu principale, puoi scegliere tra le seguenti modalità:

NEW GAME (NUOVA PARTITA):

Inizia una partita e affronta le missioni in parallelo con lo sviluppo della storia.

PILOT ROSTER (RUOLINO PILOTI):

continua con un pilota esistente.

TRAINING (ADDESTRAMENTO):

per prendere confidenza con il tuo aereo, scegli questa opzione. L'addestramento ti insegnerà passo passo a pilotarlo.

OPTIONS (OPZIONI):

qui puoi modificare le opzioni di gioco.

NEW GAME (NUOVA PARTITA)

Selezionando New Game ti verrà chiesto di inserire il nome del pilota. Usa i tasti direzionali destra e sinistra per scegliere la lettera e confermalà premendo il tasto  per passare alla successiva. Una volta selezionate tutte le lettere, scegli "END" (FINE). A questo punto accederai alla sezione MISSION BRIEFING (ISTRUZIONI) della prima missione.

Affronterai le missioni in ordine e, per passare alla successiva, devi prima completare quella corrente. In ogni schermata **MISSION BRIEFING** sono disponibili le seguenti opzioni, che puoi scorrere premendo i tasti direzionali sinistra/destra:

HANGAR

Il caccia è utile negli obiettivi in cui devi attaccare gli aerei nemici, in quanto può resistere maggiormente ai danni inferti da altri velivoli.

Il bombardiere è vulnerabile al fuoco aereo, ma può resistere più a lungo ai danni inferti dalle unità di terra. La sua manovrabilità è inferiore a quella del caccia, ma può facilmente distruggere le navi e le postazioni nemiche con le bombe.

La schermata dell'**HANGAR** è utile anche in seguito all'atterraggio durante una missione. Ti permette infatti di cambiare velivolo per affrontare nuovi bersagli, riparare fino a dieci unità di danno premendo il tasto , recuperare fino a dieci unità di carburante premendo il tasto , oppure ricaricare fino a dieci missili premendo il tasto . Una volta fatto rifornimento o cambiato velivolo, puoi tornare immediatamente in azione premendo il tasto **START**.

BRIEFING (ISTRUZIONI)

Mostra informazioni generali relative agli obiettivi della missione in corso. I bersagli da distruggere sono indicati in rosso nel corso del gioco. Se si tratta di obiettivi prioritari, saranno inoltre circondati da un cerchio, oltre che dal normale reticolo di mira.

Una volta selezionato il velivolo e appreso tutte le altre informazioni, premi il tasto **START** per decollare e intraprendere la missione.

PILOT ROSTER (RUOLINO PILOTI)

Selezionando **PILOT ROSTER** dal menu principale, accederai alla schermata **Select Pilot** (Selezione pilota). Qui puoi scegliere un salvataggio precedente selezionando il nome del relativo pilota; accanto a ciascuno puoi vedere nome, grado corrente, missione e ore di volo. Quando hai scelto un pilota, premi il tasto . Ora puoi decidere se caricare il salvataggio relativo a quel pilota selezionando 'Load' (Carica), o se eliminare in modo permanente il salvataggio selezionando 'Delete' (Elimina). In quest'ultimo caso, apparirà un messaggio di conferma: seleziona 'Yes' (Sì) per continuare ed eliminare definitivamente quel salvataggio.

TRAINING (ADDESTRAMENTO)

Per aiutarti a familiarizzare con la vita di un pilota, hai a disposizione diversi livelli di addestramento. Seleziona Training dal menu per avviare il corso di addestramento e guadagnarti il tuo velivolo. Prima di ogni missione, comparirà la schermata MISSION BRIEFING. Da qui puoi accedere alla schermata HANGAR/PLANE SELECTION (HANGAR/SELEZIONE VELIVOLO) o alla schermata MISSION OBJECTIVES, proprio come in una partita normale. Una volta scelto l'aereo appropriato per la missione e appreso gli obiettivi, puoi avviare l'addestramento premendo il tasto **START**.

OPTIONS (OPZIONI)

Una volta selezionato Options dal menu principale, avrai a disposizione le seguenti opzioni:

AUDIO

Qui puoi regolare le seguenti opzioni:

SFX VOLUME (VOLUME EFFETTI):

cambia il volume degli effetti sonori del gioco.

MUSIC VOLUME (VOLUME MUSICA):

cambia il volume della musica di gioco.

CONTROLS

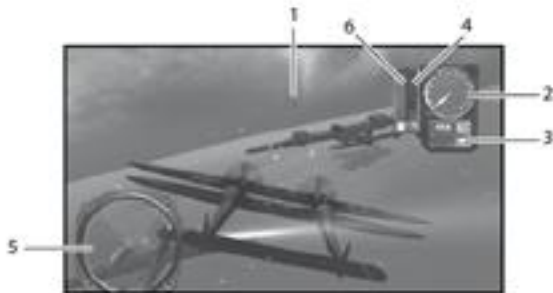
seleziona questa opzione per configurare manualmente i comandi di gioco. Puoi anche invertire gli assi X e Y del controller per adattarli alle tue preferenze. Quando sei soddisfatto della configurazione del controller, seleziona Apply Changes (Applica modifiche), quindi premi il tasto **X**. Premi il tasto **△** per tornare alla schermata precedente. In alternativa, seleziona Restore Defaults (Ripristina predefiniti) per ripristinare tutti i comandi predefiniti.

AUTOSAVE (Salvataggio automatico)

Qui puoi abilitare/disabilitare la funzionalità di salvataggio automatico.

LA SCHERMATA DI GIOCO

Durante le missioni, sullo schermo sono disponibili le seguenti informazioni:



1. Il reticolo di mira. Posizionalo su un nemico e, se sei abbastanza vicino da colpirlo, diventerà rosso. A questo punto, spara al nemico per infliggergli dei danni. La barra sopra al nemico preso di mira mostra la quantità di danno subito.
2. La tua velocità (più in alto si trova l'ago, maggiore è la tua velocità).
3. Il numero di bombe rimanenti.
4. Il livello di danno del tuo velivolo. Più la barra diventa rossa, maggiore è il danno subito.
5. Il tuo radar. I punti rappresentano nemici. I quadrati indicano postazioni, edifici, ecc. I punti verdi rappresentano le unità alleate. L'indicatore verde è la tua base. I punti/quadrati gialli sono i bersagli nemici secondari. I punti/quadrati rossi sono i bersagli prioritari.
6. Livello di carburante. Se la barra scende nell'area arancione, o peggio ancora in quella rossa, devi atterrare e fare rifornimento, altrimenti ti schianterai!

IL MENU DI PAUSA

Nel corso di una missione, puoi interrompere temporaneamente il gioco in qualsiasi momento premendo il tasto **START**. In questo modo accederai al menu di pausa, dove sono disponibili le seguenti opzioni:

RESTART MISSION (RIAVVIA MISSIONE):

Fai ripartire dall'inizio la missione corrente.

QUIT GAME (VUOI USCIRE DAL GIOCO):

Abbandona la missione e torna al menu principale.
Premi il tasto **START** per continuare.

CREDITS

Laughing Jackal LTD:

Responsabile sviluppo:

Produttore senior:

Produttore:

Responsabile controllo qualità:

Tester CQ:

Grafica e confezione:

Direttore sviluppo:

Daren Morgan

Alasdair Evans

Simon Davis

Steven Barber

Ross Brierley, Ben Rogers

Stuart Neal, Paul Morgan

Steve Morgan

SPIELSTEUERUNG

Steuerung im Spielmenü

Navigation in Menübildschirmen	Analog-Pad
Ein Menü nach vorn/ Menüauswahl bestätigen	 Taste
Ein Menü zurück/ Menüauswahl abbrechen	 Taste

Standard-Flugsteuerung

Flugzeug steuern	Analog-Pad
Schubregler hoch (Halten, um Maximalgeschwindigkeit zu erreichen.)	 Taste.
Schubregler runter (Zum Schweben halten.)	 Taste
Schäden reparieren	 Taste
Auftanken	 Taste
Bomben nachladen/abwerfen (nur Bomber)	 Taste
Primärfeuer (Maschinengewehr)	 Taste
Zur Bombenansicht wechseln (nur Bomber)	SELECT Taste
Starten/Spiel	START Taste

SPIELABLAUF

Wählen Sie im Hauptmenü einen der folgenden Spielmodi aus:

NEW GAME (Neues Spiel)

Startet ein neues Spiel, in dem Sie die Missionen der Geschichte spielen können.

PILOT ROSTER (Pilotenliste)

Mit einem vorhandenen Piloten weiterspielen.

TRAINING

Um die Funktionsweise Ihres Flugzeugs zu verstehen, sollten Sie zuerst mit dem Training beginnen. Hier erfahren Sie Schritt für Schritt, wie die Maschine geflogen wird.

OPTIONS (Optionen)

Spieloptionen ändern.

NEW GAME (NEUES SPIEL)

Nach Auswahl der Option New Game (Neues Spiel) werden Sie gebeten, den Namen des Piloten einzugeben. Wählen Sie mit den Richtungstasten links und rechts die entsprechenden Buchstaben aus. Drücken Sie die  Taste, um einen Buchstaben einzugeben und zum nächsten zu wechseln.

Wählen Sie „END“ (Ende), wenn Sie die Eingabe abgeschlossen haben. Danach gelangen Sie zum Bildschirm MISSION BRIEFING (Missionsbesprechung) Ihrer ersten Mission.

Die Missionen werden der Reihe nach gespielt. Um die nächste Mission zu beginnen, müssen Sie die vorherige erfüllt haben. In den MISSION BRIEFING-Bildschirmen der Missionen stehen folgende Optionen zur Verfügung, die Sie mit den Richtungstasten links und rechts auswählen können:

HANGAR

Sie sollten den Fighter (Jagdbomber) einsetzen, wenn Sie gegen feindliche Flugzeuge kämpfen und größere Schäden durch Flugziele verkraften müssen.

Der Bomber kann durch Luftangriffe stärker beschädigt werden, hält dafür aber Angriffe durch Bodeneinheiten besser aus. Er ist zwar schlechter steuerbar als der Fighter, kann jedoch mit nach vorne abgefeuerten Raketen leicht Schiffe und Ziele auf dem Boden zerstören.

Der HANGAR-Bildschirm erscheint auch, wenn Sie während einer Mission gelandet sind. Sie können das Flugzeug wechseln über die -Taste, um sich auf neue Situationen einzustellen,

über die -Taste bis zu zehn Schadensseinheiten reparieren und maximal zehn Raketen nachladen, indem Sie die -Taste drücken. Wenn Sie nachgeladen bzw. das Flugzeug repariert oder gewechselt haben, können Sie mit der **START**-Taste sofort in den Kampf zurückkehren.

BRIEFING (BESPRECHUNG)

Hier finden Sie eine Übersicht der Ziele Ihrer aktuellen Mission. Ziele, die zerstört werden müssen, erscheinen während des Spiels rot. Ziele mit hoher Dringlichkeit sind zusätzlich zum Standardfadenkreuz von einem Kreis umgeben.

Drücken Sie die **START** Taste, nachdem Sie Ihren gewünschten Flugzeugeausgewählt und sich die Informationen angesehen haben, um zu starten und die Mission zu beginnen.

PILOT ROSTER (PILOTENLISTE)

Wenn Sie im Hauptmenü die Option PILOT ROSTER (Pilotenliste) gewählt haben, gelangen Sie zum Bildschirm Select Pilot (Pilot wählen). Hier können Sie zuvor gespeicherte Spiele fortsetzen, indem Sie den entsprechenden Namen des Piloten auswählen. Neben dem Namen finden Sie den aktuellen Rang, die erreichte Mission und die bisherigen Flugstunden. Drücken Sie die .

Taste, wenn Sie den gewünschten Piloten ausgewählt haben. Sie können nun die Speicherdaten des Piloten mit der Option „Load“ laden oder mit der Option „Delete“ dauerhaft löschen. Wenn Sie Speicherdaten löschen möchten, werden Sie gefragt, ob Sie wirklich sicher sind. Wählen Sie „Yes“ (Ja), um die Speicherdaten des Piloten endgültig zu löschen.

TRAINING

In verschiedenen Trainingslektionen können Sie sich an das Leben als Pilot gewöhnen. Wählen Sie im Menü die Option „Training“, um den Kurs zu beginnen und sich Ihre Pilotenlizenz zu verdienen. Vor jedem Training erscheint der MISSION BRIEFING-Bildschirm. Hier können Sie wie im normalen Spiel auf die Bereiche HANGAR/PLANE SELECTION (Hangar/Flugzeug auswählen) und MISSION OBJECTIVES (Missionsziele) zugreifen. Wenn Sie die passende Maschine für die Lektion ausgewählt und Ihre Missionsziele gelesen haben, beginnen Sie das Training mit der **START** Taste.

OPTIONS (OPTIONEN)

Die Optionen werden weiter unten ausführlich beschrieben:

AUDIO

Hier können Sie folgende Einstellungen ändern:

SFX VOLUME (Effektlautstärke):

Lautstärke der Sound-Effekte ändern.

MUSIC VOLUME (Musiklautstärke):

Lautstärke der Spielmusik ändern.

CONTROLS (Controller-Belegung des Spiels)

Mit dieser Optionen können Sie die Controller-Belegung des Spiels und die Verwendung der X- und Y-Achsen ändern. Wenn Sie die Controller-Einstellungen geändert haben, markieren Sie Apply Changes (Änderungen übernehmen) und drücken Sie die  Taste. Mit der  Taste gelangen Sie zurück zum vorherigen Bildschirm. Wählen Sie Restore Defaults (Standard wiederherstellen), um die Controller-Belegung in den Ausgangszustand zurückzusetzen.

AUTOSAVE (Autom. Speichern)

Hier kann die automatische Speicherfunktion ein-/ausgeschaltet werden.

SPIELANZEIGE



1. Fadenkreuz. Positionieren Sie es über einem Feind und es wird rot, wenn Sie nah genug für einen Treffer sind. Feuern Sie in diesem Fall Ihre Waffe ab, um die feindliche Maschine zu beschädigen. Die Leiste über einem Feind, auf den Sie zielen, zeigt an, wie stark er bisher beschädigt wurde.
2. Geschwindigkeit. Je höher sich die Nadel bewegt, desto schneller fliegen Sie.
3. Verbleibende Raketen.
4. Schadensstufe Ihres Flugzeugs. Je weiter sie sich im roten Bereich befindet, desto mehr Schäden haben Sie erlitten.
5. Ihr Radar. Punkte stehen für Feinde, Quadrate zeigen feste Installationen/Gebäude etc. an. Grüne Punkte sind befreundete Einheiten. Der grüne Streifen ist Ihre Basis. Gelbe Punkte/Quadrate stehen für Sekundärziele, rote Punkte/Quadrate für Primärziele.

PAUSEMENU

Während einer Mission können Sie das Spiel jederzeit mit der **START** Taste anhalten. Daraufhin öffnet sich das Pausemenü mit folgenden Optionen:

RESTART MISSION (NEUSTART MISSION):

Aktuelles Mission Herausforderung neu starten.

QUIT GAME? (SPIEL VERLASSEN):

Wähle diese Option, um die Mission zu verlassen und zum Hauptmenü zurückzukehren.

Drücke die **START** Taste, um fortzufahren.

CREDITS

Laughing Jackal LTD:

Entwicklungsmanager: Daren Morgan

Leitender Produzent: Alasdair Evans

Produzent: Simon Davis

QS-Leiter: Steven Barber

QS-Tester: Ross Brierley, Ben Rogers

Grafik und Verpackung: Stuart Neal, Paul Morgan

Entwicklungsleiter: Steve Morgan

CONTROLES DE VUELO PREDETERMINADOS

Controles de menú del juego

Desplazamiento por pantallas del menú	Pad analógico
Avanzar en menú / confirmar selecciones	 Botón
Retroceder en menú / cancelar selecciones	 Botón

Controles de vuelo predeterminados

Dirigir aeronave	Pad analógico
Acelerar (mantener pulsado para alcanzar velocidad máxima)	 Botón.
Decelerar (mantener pulsado para mantenerse estático)	 Botón
Reparar daños	 Botón
Recargar combustible	 Botón
Cargar bombas/Lanzar bombas (Solo bombardero)	 Botón
Fuego primario (ametralladora)	 Botón
Cambiar a vista de bomba (Solo bombardero)	SELECT Botón
Despegar / pausar juego	START Botón

CÓMO JUGAR

En el menú principal puedes escoger entre los siguientes modos de juego:

NEW GAME (nueva partida)

te permite iniciar una partida realizando las misiones en orden y dejando que se desarrolle la historia.

PILOT ROSTER (lista de pilotos)

continuar con un piloto existente.

TRAINING (entrenamiento)

para familiarizarte con tu aeronave, comienza aquí. El entrenamiento te mostrará cómo pilotar tu aeronave paso a paso.

OPTIONS (opciones)

aquí puedes modificar la configuración de las opciones del juego.

NEW GAME (PARTIDA NUEVA)

Al entrar en New Game (partida nueva) se te pedirá que introduzcas el nombre del piloto. Escoge la letra que necesites usando los botones de dirección hacia la izquierda y la derecha.

Una vez encontrada, pulsa la tecla  para introducir la siguiente letra del nombre. Cuando hayas introducido todas las letras del nombre, selecciona "END" (finalizar). A continuación aparecerá la pantalla MISSION BRIEFING (Informe de misión) para la primera misión.

Las misiones se juegan en orden. Para pasar a la siguiente misión, debes cumplir la actual. En la pantalla MISSION BRIEFING (Informe de misión) de cada misión, cuentas con las opciones que se describen a continuación. Para recorrer estas opciones, pulsa los botones de dirección hacia la izquierda/derecha:

HANGAR

Escoge entre el caza o el bombardero.

El caza debería utilizarse para completar objetivos en los que haya que enfrentarse a aviones enemigos y donde se pueda sufrir más daño de objetivos aéreos.

El bombardero es vulnerable al fuego aéreo, pero soporta bien los ataques de unidades terrestres. Es menos maniobrable que el caza, pero puede destruir barcos e instalaciones terrestres fácilmente con sus bombas.

La pantalla HANGAR (hangar) también se usa una vez has aterrizado durante una misión. Puedes cambiar de avión para enfrentarte a objetivos nuevos, reparar hasta diez unidades de daño en tu avión pulsando el botón , repostar hasta diez unidades de combustible pulsando el botón , o recargar hasta diez misiles pulsando el botón . Una vez que has repuesto los suministros y/o cambiado de avión, puedes volver instantáneamente a la acción pulsando el botón **START**.

BRIEFING (INFORME DE MISIÓN)

Esta pantalla muestra la descripción general de los objetivos de tu misión actual. Los objetivos que deban destruirse aparecen como iconos rojos durante el juego. Los objetivos cuya destrucción sea más urgente, aparecerán rodeados de un círculo, así como del retículo de mira normal.

Una vez hayas seleccionado el avión y visto el resto de la información, pulsa el botón **START** para despegar y comenzar la misión.

PILOT ROSTER (LISTA DE PILOTOS)

Una vez seleccionada la opción PILOT ROSTER (lista de pilotos) en el menú principal,

aparecerá la pantalla del menú Select Pilot (seleccionar piloto). En ella puedes seleccionar cualquier partida guardada anteriormente escogiendo el nombre del piloto en cuestión. Junto al nombre de cada piloto puedes ver su rango actual, la misión hasta la que ha avanzado y sus horas de vuelo hasta la fecha. Cuando hayas seleccionado al piloto, pulsa el botón . Ahora puedes escoger entre cargar los datos guardados de ese piloto seleccionando 'Load' (cargar), o borrar de forma permanente sus datos guardados seleccionando 'Delete' (borrar). Si escoges borrar los datos guardados del piloto, deberás confirmar la opción. Selecciona 'Yes' (sí) para continuar y borrar permanentemente los datos de partidas guardadas de ese piloto.

TRAINING (ENTRENAMIENTO)

Para familiarizarte con la vida de un piloto, cuentas con varios niveles de entrenamiento. Escoge 'Training' (entrenamiento) en el menú para comenzar el curso y ganarte tus alas. Antes de

cada misión de entrenamiento aparecerá la pantalla MISSION BRIEFING (informe de misión). Desde ella puedes acceder a la pantalla HANGAR/PLANE SELECTION (hangar / selección de avión) y la pantalla MISSION OBJECTIVES (objetivos de la misión), al igual que en el juego normal. Una vez que hayas seleccionado la aeronave apropiada para la misión y hayas leído los objetivos, puedes comenzar la misión de entrenamiento pulsando el botón **START**.

OPTIONS (OPCIONES)

Cada una de estas opciones se explica detalladamente a continuación:

AUDIO

aquí puedes modificar las siguientes opciones:

SFX VOLUME (volumen de efectos):

para cambiar el volumen de los efectos de sonido del juego.

MUSIC VOLUME (volumen de la música):

para cambiar el volumen de la música del juego.

CONTROLS (sistema de control)

selecciona esta opción para cambiar manualmente el sistema de control del juego.

También puedes modificar el uso de los ejes X e Y del mando según tus preferencias. Cuando hayas terminado de modificar la configuración del mando, resalta Apply Changes (aplicar cambios) y pulsa el botón **X**. Pulsa el botón **Y** para volver a la pantalla anterior. También puedes seleccionar Restore Defaults (restablecer valores predeterminados) para que los controles vuelvan a su estado original.

AUTOSAVE (Autoguardado)

Desde aquí puedes activar o desactivar la función de autoguardado.



PANTALLA DEL JUEGO

Reticula para apuntar. Sitúala encima del enemigo y se pondrá de color rojo si estás lo bastante cerca para alcanzarlo. Dispara cuando la retícula esté roja y dañarás a los enemigos en el punto de mira. La barra sobre un enemigo avistado muestra el daño que ha absorbido hasta ese momento.

1. La velocidad de vuelo (cuanto más alta esté la aguja, más deprisa vas).
2. Número de misiles que te quedan.
3. El nivel de daños de tu avión. Cuanto más rojo haya en el contador, mayor es el nivel de daños.
4. El radar. Los puntos representan enemigos. Los cuadros representan instalaciones/edificios fijos, etc. Los puntos verdes son unidades aliadas. La barra verde es tu base aérea. Los puntos/cuadros amarillos son objetivos enemigos secundarios. Los puntos/cuadros rojos son objetivos primarios.
5. El nivel de combustible. Si llega a la zona naranja del contador (o, peor aún, la zona roja), debes aterrizar y repostar antes de que te estrelles.

EL MENU DE PAUSA DEL JUEGO

Durante una misión puedes detener el juego en cualquier momento pulsando el botón **START**. Aparecerá el menú de pausa, donde cuentas con las siguientes opciones:

RESTART MISSION (REINICIAR MISIÓN):

Reinicia tu misión actual.

QUIT GAME? (¿ABANDONAR PARTIDA?):

selecciona esta opción para salir de la misión y volver al menú principal.

Pulsa el botón **START** para continuar

CREDITS

Laughing Jackal LTD:

Jefe de desarrollo:

Daren Morgan

Productor jefe:

Alasdair Evans

Producción:

Simon Davis

Jefe de control de calidad:

Steven Barber

Probadores de control de calidad:

Ross Brierley, Ben Rogers

Diseño gráfico y caja:

Stuart Neal, Paul Morgan

Director de desarrollo:

Steve Morgan